

CRONÓMETROS

CRONÓMETROS MULTIFUNCIONES

DTZ6

Reloj árbitro



Características :

- Hora, minutos, segundos
- Mes, fecha, día y alarma
- Calendario automático
- Cuenta atrás programada de 45 minutos
- Parada de juego (fútbol, rugby, balonmano)
- Cuenta atrás programable (hasta 99 min)
- Iluminación electroluminiscente de la pantalla
- Formato horario 12/24h
- Pila de Litio 3V CR2016
- Dimensiones : 4 cm x 5 cm x 1 cm
- Peso : 65 g

CARACTERÍSTICAS:

- Cuenta atrás desde 45 minutos para el descuento del tiempo reglamentario
- Posibilidad de reprogramación de la cuenta atrás para otros deportes (hasta 99 minutos)
- Cronometraje para la cuenta de las paradas de juego
- Hora y alarma
- Pantalla electro luminiscente
- Protección del sudor.

MODO HORA:

1. Pulsar el botón C para alcanzar el modo hora y alarma (ver la figura).
2. Pulsar B algunos segundos para ajustar la hora. Los segundos abajo a la derecha sobre la pantalla empiezan a parpadear.
3. Pulsar A para ponerlos a cero. Pulsar C para seleccionar sucesivamente las horas, los minutos, el año, el mes, el día y el formato 12/24 horas. El día de la semana aparece automáticamente.
4. Después de haber seleccionado las cifras, pulsar A para ajustarlas.
5. Al final del ajuste, pulsar B para volver a la pantalla normal de la hora.

Nota: cuando el formato horario está ajustado sobre 12 horas, la fecha sobre la línea media será indicada: mes, fecha y día de la semana. Mientras que en el formato 24 horas, será fecha, mes y día de la semana (SU = domingo; MO = lunes; TU = martes; WE = miércoles; TH = jueves; FR = viernes; SA = sábado)

MODO ALARMA:

1. A partir de la pantalla normal de la hora, pulsar C para ver la alarma. Sólo las líneas superiores y media aparecen.
2. Pulsar B unos segundos para ajustar la alarma: la cifra de las horas parpadea.
3. Pulsar A para ajustarlas y C para seleccionar después los minutos, el mes y la fecha. Siempre pulsar A para el ajuste. Cuando la fecha o el mes no están ajustados (se quedan - - - -), la alarma resonará todos los días a la hora ajustada.
4. Cuando la hora está ajustada, la alarma se activa automáticamente. Pulsar el botón A para activar o desactivarla. Cuando está activada, el símbolo  aparece en la parte arriba izquierda de la pantalla.
5. Cuando la alarma resona, dos series de bips resonan y la luz parpadea, pulsar cualquier botón para pararla.

MODO CUENTA ATRÁS:

1. A partir del modo alarma, pulsar C para alcanzar el modo cuenta atrás. En la línea de abajo aparece la hora; en la línea central, aparece la cuenta atrás del tiempo reglamentario de juego; en la línea superior, aparece el descuento de las paradas de juego. La cuenta atrás del tiempo de juego está ajustada sobre 45 minutos (se puede modificarla), pulsar el botón B para poner la cuenta atrás en marcha o pararla.
2. Treinta y quince minutos antes del final del tiempo reglamentario de juego, un bip resona. Después de haber alcanzado 0, la cuenta adelante se pondrá en marcha, es decir el tiempo de las paradas de juego empezará.
3. Pulsar unos segundos B para poner la cuenta atrás a cero.
4. Cuando está a cero, pulsar B de nuevo unos segundos para alcanzar el modo de ajuste de la cuenta atrás. (ver la figura). Los minutos se ponen a parpadear, pulsar A para ajustarlos (hasta 99 minutos).
5. Pulsar C para seleccionar los segundos y de nuevo A para ajustarlos (hasta 59 minutos).
6. Pulsar el botón B para volver al modo normal de la cuenta atrás.

DESCUENTO DE LAS PARADAS DE JUEGO:

1. A partir del modo cuenta atrás, pulsar el botón A para poner el descuento de las paradas de juego en marcha y pulsar A de nuevo para páralo. Cuando el descuento está en marcha, las cifras parpadean.
2. Treinta segundos antes del final del tiempo de las paradas de juego, 4 series de 15 bips resonarán para señalar el fin inminente del juego. Cuando la cuenta adelante alcanza el fin del tiempo de juego, 10 series de 3 bips resonan para indicar el fin del juego.
3. Pulsar cualquier uno de los botones para pararlo. El cronómetro sigue, pulsar B para detenerlo.
4. Pulsar A para poner a cero el descuento de las paradas de juego.

PANTALLA ELECTROLUMINISCENTE:

1. Pulsa D para activar la pantalla electro luminiscente.
2. Este aparato funciona con una pila CR2016. Para cambiar la pila quitar la tapa posterior del reloj, cambiar la pila y volver a cerrar la tapa, teniendo mucho cuidado de volver a colocar la junta de estanqueidad en su sitio.

CUIDADO POR SU CRONOMETRO

“RESISTENCIA AL AGUA”

El cronómetro está elaborado para resistir al contacto accidental con el agua, como salpicaduras o gotas de lluvia, pero no es elaborado para utilizarse en el agua. No pulsar las teclas cuando están húmedas.

“TEMPERATURAS”

No dejar el cronómetro directamente bajo la luz del sol o con temperaturas muy importantes durante un tiempo demasiado importante, la pantalla puede volverse negra. No dejar el cronómetro con temperaturas muy bajas porque puede provocar un desajuste de la medida del tiempo y el cambio de las cifras se vuelve lento. En estos dos casos las condiciones más arriba serán corregidas cuando el cronómetro volverá a temperaturas normales.

“CHOQUES”

Peligro no hacer derribar el cronómetro o pegarlo porque puede dañar la mecánica.

“ELECTRICIDAD ESTÁTICA”

El circuito integrado del cronómetro puede ser dañado por la electricidad estática. Si la electricidad estática es demasiado importante, daños permanentes pueden ocurrir. Peligro con la pantalla de todas las televisiones y con la ropa sintética seca que puede producir mucha electricidad estática.

“MAGNETISMO” : No afectado

“PRODUCTOS QUÍMICOS”

No exponer el cronómetro con disolventes tales como gasolina y alcohol, proyecciones de productos de belleza, decapantes, pinturas... Pueden dañar el cronómetro.

“CAMBIO DE PILA”

Cuando la fijación se vuelve débil o no soporta el exterior, se necesita cambiar de batería.

1. Destornille el panel trasero
2. Destornille el contacto de la pila
3. Cambiar con la nueva pila CR2016
4. Antes utilizar la nueva pila, asegurarse que el contacto triangular está en la hendidura triangular bajo la pila.
5. Utilizar un tweezer o un destornillador
1. Reatornillar el panel trasero.

LA PILA NO ESTÁ CUBIERTA POR LA GARANTÍA.

Utilice una pila de calidad.

